



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
PÓS-GRADUAÇÃO (ESPECIALIZAÇÃO)  
EM DESIGN GRÁFICO**

JOÃO GARCIA

**PROJETO EDITORIAL SOBRE  
LOGOTIPOS DE BLACK METAL NA AMÉRICA DO SUL**

PORTO ALEGRE

2020

JOÃO GARCIA

**PROJETO EDITORIAL SOBRE  
LOGOTIPOS DE BLACK METAL NA AMÉRICA DO SUL**

Relatório acadêmico apresentado como requisito para obtenção de aprovação no Curso de Pós-graduação (especialização) em Design Gráfico, na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS).

**Orientador:**

Prof. Me. Sandro Fetter

PORTO ALEGRE

2020



## RESUMO

O *Black Metal* foi um dos fenômenos sociais e culturais mais importantes na história recente da Noruega — país tido algumas vezes como o "melhor país do mundo para se viver", baseado em dados de desenvolvimento humano da ONU, em 2015. O gênero musical tem tanta influência no país nórdico, que, desde 2011 o governo norueguês incentiva que seus diplomatas estudem a história do *Black Metal* local, por meio de um programa de treinamento cultural que trata da cultura norueguesa e a indústria cultural. Segundo Kjersti Sommerset, ministro das relações exteriores do país, o setor recebe muitas solicitações ao redor do mundo, geralmente de pessoas que querem informações sobre o Black Metal norueguês como expressão artística e fenômeno cultural. Na América do Sul, o gênero é popular e difundido na maioria dos países, tendo maior destaque no Brasil, como sendo o primeiro país latino a ter uma banda relevante de *Black Metal*, a *Sarcófago*, em meados dos anos 80. A banda foi responsável por influenciar, por exemplo, o *Mayhem* (MOYNIHAN e SODERLIND, 2003), a banda mais importante do *True Norwegian Black Metal* (KUGELBERG, 2008), que foi a cena mais popular, romantizada e influente na história do gênero.

Não devemos reduzir o *Black Metal* aos vocais guturais e andamento rítmico acelerado, performances sanguinolentas, fotos de suicídios reais em capas de álbuns e igrejas incendiadas por ex-integrantes de bandas radicais no passado. Seria um equívoco e uma grande injustiça com um gênero musical que conta com dezenas de outros subgêneros, com variações musicais, visuais e conceituais importantes dentro deles, além de que, o *Black Metal* contribuiu e contribui muito para o crescimento de outros meios artísticos, como por exemplo, trilhas sonoras instrumentais na indústria bilionária do cinema. O que realmente interessa e é uma competência que pode agregar ao âmbito do design são os logotipos das bandas, esses que são tão próprios do gênero e repletos de símbolos e significados. Portanto, a proposta do trabalho consiste na pesquisa de logotipos de bandas de *Black Metal* da América do Sul, pelo caráter inédito e afinidade local, e no desenvolvimento editorial de um livro que reúna o conteúdo como forma de registro, exposição e contemplação, para que sirva de referência visual e tenha uso para designers, tipógrafos, ilustradores, fãs do gênero, colecionadores de catálogos de logotipos e produtores. Após o aprofundamento do tema trabalhado, é iniciada a coleta e análise de dados. A análise de similares é realizada e a metodologia é adaptada de acordo com as necessidades do projeto. A geração de alternativas é detalhada, mostrando alterações do projeto e sua conclusão, baseada na proposta e pesquisa.

**Palavras-chave:** *Black Metal*. Design Editorial. Logotipos.

## ABSTRACT

*Black Metal* was one of Norway's most important social-cultural phenomena in recent times – a country which is considered as "the best country in the world to live in", based on UN's human development index (HDI) from 2015. The musical genre has so much influence in the Nordic country that, since 2011, the Norwegian government stimulates their diplomats to study the local Black Metal scene's history, through a cultural training program that deals with the Norwegian culture and its industry. According to Kjersti Sommerset, Norway's minister of foreign affairs, the department receives a lot of requests from people all around the world, commonly pursuing information about Norwegian Black Metal as an artistic expression and cultural phenomenon. The genre is popular and widespread across most countries of South-America, the bigger notoriety coming from Brazil, it being the first South-American country to have a relevant Black Metal band, Sarcófago, in the mid-80's, responsible for influencing Mayhem (MOYNIHAN and SODERLIND, 2003) for instance, known as the most important band of the *True Norwegian Black Metal* (KUGELBERG, 2008), which was the most popular, romanticized and influential movement on the genre's history.

We must not reduce Black Metal to the guttural vocals and fast-paced rhythm, gnarly performances, real suicide pictures on album covers and churches burnt by ex-members of radical bands from the past. It would be a mistake and an enormous injustice with a musical genre that has dozens of subgenres, containing multiple variations among each of them, musically, visually and conceptually. Besides that, Black Metal has contributed and still is doing so to the growth of other artistic sceneries, such as instrumental soundtracks on the billionaire movie industry. What really matters, and is a skill that might contribute on the design sphere, are the bands' logotypes, those that are so characteristic of the genre and full of symbols and meanings. Therefore, the project's proposal consists in researching the logos of South-Americans Black Metal bands, for its unseen aspect and local affinity, followed by the editorial development of a book that will assemble the content as a form of register, exposition and contemplation, so to serve as visual reference for designers, typographers, illustrators, fans of the genre, logotypes catalogs collectors and producers. After going in depth about the theme worked on, the gathering and analysis of data starts. The analysis of similar is applied and the methodology is utilized and adapted according to the project's necessities. The creation of alternatives is detailed, showing alterations of the project and its conclusion, based on the proposal and research.

**Keywords:** *Black Metal*. Books. Editorial Design. Logos.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Metodologia de projeto editorial Letraset (DENARDI, 2016).....	12
Figura 2 - Metodologia adaptada.....	13
Figura 3 - Metal and Hardcore Graphics (Cristian Campos).....	14
Figura 4 - Ficha técnica (Metal and Hardcore Graphics).....	15
Figura 5 - Lord of the Logos (Christophe Szpajdel).....	16
Figura 6 - Ficha técnica (Lord of the Logos).....	17
Figura 7 - Drácula (Luis Scafati).....	17
Figura 8 - Ficha técnica (Drácula).....	18
Figura 9 - Modelo de diagramação do conteúdo (Black Metal Logos).....	21
Figura 10 - Resultado de uma página diagramada (Black Metal Logos).....	21
Figura 11 - Cartazes de festivais de Metal Extremo (Referência).....	22
Figura 12 - Rascunhos para a arte de capa.....	23
Figura 13 - Testes na capa do livro.....	23
Figura 14 - Versão escolhida para a capa.....	24
Figura 15 - Fonte escolhida (Kingthings Typewriter 2).....	24
Figura 16 - Falsa folha de rosto.....	25
Figura 17 - Folha de rosto.....	25
Figura 18 - Abertura de capítulo 1 (Argentina).....	26
Figura 19 - Abertura de capítulo (Classificação: Abstratos).....	26
Figura 20 - Ficha técnica (Black Metal Logos).....	27
Figura 21 - Estrutura editorial (Black Metal Logos).....	27
Figura 22 - Capa (livros empilhados).....	28
Figura 23 - Capa e lombada.....	28
Figura 24 - Livro aberto, capa (frente, verso e lombada).....	29
Figura 25 - Detalhe de abertura.....	29
Figura 26 - Seção de logotipos classificados como "Abstratos".....	30
Figura 27 - Seção de logotipos classificados como "Simbólicos".....	30
Figura 28 - Seção de logotipos classificados como "Blackletter".....	31

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

**BMB** - Black Metal Brasil

**DSBM** - Depressive Suicidal Black Metal

**NSBM** - Nacional Socialist Black Metal

**ONU** - Organização das Nações Unidas

**RABM** - Red and Anarchist Black Metal

**UFRGS** - Universidade Federal do Rio Grande do Sul

**ULBRA** - Universidade Luterana do Brasil

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>8</b>
1.1. JUSTIFICATIVA.....	9
1.2. PROBLEMA DE PROJETO.....	10
1.3. OBJETIVOS.....	11
1.3.1. OBJETIVO GERAL.....	11
1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	11
<b>2. METODOLOGIA.....</b>	<b>12</b>
<b>3. PLANEJAMENTO.....</b>	<b>14</b>
3.1. ANÁLISE DE SIMILARES.....	14
<b>5. PESQUISA DO CONTEÚDO: ARQUIVANDO OS LOGOTIPOS.....</b>	<b>19</b>
5.1. ORGANIZANDO O CONTEÚDO.....	19
<b>6. CONCEITO EDITORIAL ADAPTADO E PROJETO GRÁFICO.....</b>	<b>20</b>
6.1. CONCEITO.....	22
6.1.2. ELEMENTOS PRÉ-TEXTUAIS.....	25
6.1.3. ABERTURA DE CAPÍTULO.....	26
<b>7. MOCKUPS.....</b>	<b>28</b>
<b>8. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>31</b>

## REFERÊNCIAS

## 1. INTRODUÇÃO

O surgimento do *Black Metal* no Brasil ocorreu em meados dos anos 80, com bandas como *Sarcófago* e *Vulcano*, mas só tomou força na década de 90, sendo impulsionado pelo *True Norwegian Black Metal*, que deu uma renovada no gênero, também se ramificando em alguns subgêneros, como o NSBM, RABM e DSBM. Baseado em números de cadastros no *Metal Archives* (a maior enciclopédia do *Black Metal* mundial) e em entrevistas que realizei com bandas brasileiras (*Black Metal Brasil*, 2017, a pesquisa que serve de base para este trabalho) em turnê pelo continente, ficou evidente, que, no restante da América do Sul, foi-se criando uma cena underground fortalecida, principalmente em países como Argentina, Peru e Chile.

A partir dos anos 2000, algumas bandas do *underground* brasileiro partiram para turnês intercontinentais, visando, principalmente, o leste e norte europeu. Iniciativa importante para impulsionar o cenário nacional, que ganhava ainda mais atenção dos europeus por causa do trabalho artístico de Marcelo Vasco — o maior artista gráfico brasileiro no meio do metal extremo. O artista trabalhou com bandas como *Slayer*, *Soulfly*, *Dark Funeral* e *Borknagar*, todas internacionais e entre as mais influentes do mundo. Este intercâmbio aconteceu e se fortaleceu com o passar dos anos, como quando Christophe Szpajdel, o designer gráfico europeu que ficou famoso ao redor do mundo ao publicar o livro *Lords of the Logos: Designing the Metal Underground*, em 2009, desenhou logotipos exclusivos para algumas bandas brasileiras sem cobrar nada em troca, inclusive bandas que ainda não haviam lançado uma música sequer — conforme registrado nas gravações de *Black Metal Brasil* e na própria página de Szpajdel.

Junto da *Corpse Paint*,<sup>1</sup> os logotipos do *Black Metal* formam as principais características que o gênero possui para se destacar em meio a tanta novidade no metal extremo. O logotipo é um dos primeiros contatos visuais que um novo ouvinte tem com a banda, seja através de capas ou cartazes de festivais.

Dos logotipos que criei, os que mais me dão prazer são os de *Black Metal*, pois fazem com que as pessoas tenham mais possibilidade de imergir em, por exemplo, uma jornada épica que é passada através de música e imagem. Se comparados aos de outros gêneros do metal, os logotipos no *Black Metal* são mais variados, eles podem ser extremamente agressivos, como no *Death* e *Thrash Metal*, mas também podem ser delicados ao representar uma gélida e sombria floresta no norte da Europa. (SZPAJDEL, 2018. Entrevista concedida ao Metalmania. p. 36)

---

<sup>1</sup> Pintura corporal em preto e branco usada exclusivamente por bandas de *Black Metal*. Representa sentimentos de ódio e sofrimento (FREITAS, 2016).

## 1.1. JUSTIFICATIVA

Em 2010, o sociólogo Leonardo Campoy publicou sua pesquisa antropológica a respeito do Metal Extremo<sup>2</sup> como movimento social no país. O livro "*Trevas Sobre a Luz: O Underground do Heavy Metal Extremo no Brasil*" de Campoy, abriu caminhos para que o historiador Leandro Freitas dissecasse o *Black Metal* catarinense, do nascimento nos anos 80 ao ano de 2016. Um ano depois, no centro do país, Alysson Estevo trabalhava em sua dissertação de mestrado a respeito do primeiro vídeoclipe em 360º lançado na história do *Black Metal* brasileiro, e sobre a poética de sua própria banda autoral do gênero no contexto da arte. Em 2019, Harley Caires, iniciou sua pesquisa para tese de doutorado com a orientação da professora doutora Susane Oliveira (Hécate, tecladista da banda *Miasthenia*). Como historiador, Harley, se propôs a tratar da história do gênero musical pesquisando as influências mitológicas que as bandas de Metal Extremo tanto buscavam em suas letras.

Os pesquisadores mencionados são importantes para a valorização da cultura e da arte brasileira, neste caso manifestada por meio da música, permitindo análises e pesquisas a partir de diferentes vieses sejam artísticos ou sociais. Neste contexto, entende-se que o projeto de livro sobre logotipos de *Black Metal*, aqui relatado, pode servir de referência para futuros pesquisadores. O *Black Metal* é um gênero musical polêmico, devido às suas letras, posicionamentos ideológicos e crenças religiosas. Além disso, suas performances teatrais nos palcos e vídeoclipes conceituais podem transmitir sensações assustadoramente angustiantes. Mas, assim como filmes de horror que contam histórias macabras e assustadoras, também é considerado uma forma de arte. Seus músicos não são assassinos e possuídos por demônios malignos, aliás, a cena *Black Metal* é composta, em grande maioria, por cidadãos de bem e trabalhadores como em qualquer outro gênero musical e ambiente no qual se produz música e projetos de caráter artístico.


Em Agosto deste ano, o influente músico norueguês e ex-presidiário Varg Vikernes (*Burzum*), citou o Brasil e a América do Sul como um dos locais contendo os povos que o mesmo mais odeia. Em uma lista na rede social Twitter, Varg também citou Israel e o continente africano. Tal atitude vinda de uma das pessoas mais respeitadas como músico, por todo seu repertório e influências que foram importantes na construção do *Black Metal*, apenas confirmam o que muitos brasileiros influentes frequentemente reclamam, de músicos a jogadores de futebol, conforme pode ser conferido na declaração de Pompeu (2017):

---

<sup>2</sup> Metal Extremo: São os gêneros mais extremos do *Heavy Metal*. Os principais gêneros de Metal Extremo são o *Black Metal*, *Death Metal* e o *Thrash Metal*. São conhecidos por conter agressividade sonora e letras abordando temas pesados como satanismo, niilismo, suicídio, canibalismo, necrofilia e toda forma de violência.




Não somos bem vistos aos olhos de alguns europeus, que eu espero que sejam a minoria nos festivais de Metal Extremo. Nós, brasileiros, somos frequentemente comparados à animais. Não importa se não parecemos com um macaco, sempre seremos comparados com um. Somos vistos como inferiores, o que é revoltante, já que os europeus pagam para ver nossos shows e desfrutam da nossa arte, pois sabem que ela é de qualidade, são hipócritas. (Pompeu, 2017. *Lucifer Rising*. p. 29)

Com base no banco de dados do site *Metal Archives* (2020) e em turnês de bandas brasileiras pelos países vizinhos, é possível afirmar que a cena do *Black Metal* no Uruguai é uma das menos movimentadas da América do Sul, com menos eventos e bandas relevantes do que a maioria dos países do continente. É provável que muitos fãs do gênero ao redor do mundo nunca tenham sequer visto um logotipo ou escutado uma banda de *Black Metal* do Uruguai. 

O projeto do livro *Black Metal Logos*, tem potencial para se tornar uma fonte de referência para futuros pesquisadores dedicados a estudar as diversas camadas do Metal Extremo. Como tem forte apelo na abordagem visual, o que pode facilitar sua propagação entre países que falam outros idiomas, permitindo que uma pessoa na Noruega descubra bandas de *Black Metal* peruanas que se apropriam de símbolos incas em seu logotipo e se interesse a ouvir e descobrir mais sobre a cultura. Se houver a possibilidade de que logotipos como o da banda *Arani* (banda de Natal-RN, com influência indígena das letras e vestimentas ao logotipo) pare nas mãos de um brasileiro que a desconhecia ou até mesmo de um europeu que não fazia ideia da existência, seria muito relevante para a música *underground* do Brasil.

## 1.2. PROBLEMA DE PROJETO

O problema do projeto foi definido a partir do seguinte questionamento: Como desenvolver o projeto gráfico e editorial de um livro com formato que proporcione uso confortável e seguro no manuseio, e organizar o conteúdo de maneira a beneficiar os logotipos pesquisados e arquivados, tendo em vista que se trata de um livro artístico cujo foco está na contemplação e exaltação dos logotipos das bandas de *Black Metal* da América do Sul? 









## 1.3. OBJETIVOS

Buscando responder ao problema do projeto colocado, foram definidos os objetivos geral e específicos.

### 1.3.1. OBJETIVO GERAL


Desenvolver o projeto gráfico e editorial de um livro com formato que proporcione uso confortável e seguro no manuseio, e organizar o conteúdo de maneira a beneficiar os logotipos pesquisados e arquivados, tendo em vista que se trata de um livro artístico cujo foco está na contemplação e exaltação dos logotipos das bandas de *Black Metal* da América do Sul.

### 1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Pesquisar sobre bandas de *Black Metal* na América do Sul; 
- Analisar e classificar os dados coletados; 
- Analisar produtos similares; 
- Desenvolver o projeto editorial do livro, considerando os resultados e análise da pesquisa; 
- Desenvolver o projeto gráfico do livro, considerando os resultados e análise de pesquisa; 
- Elaborar o mockup. 

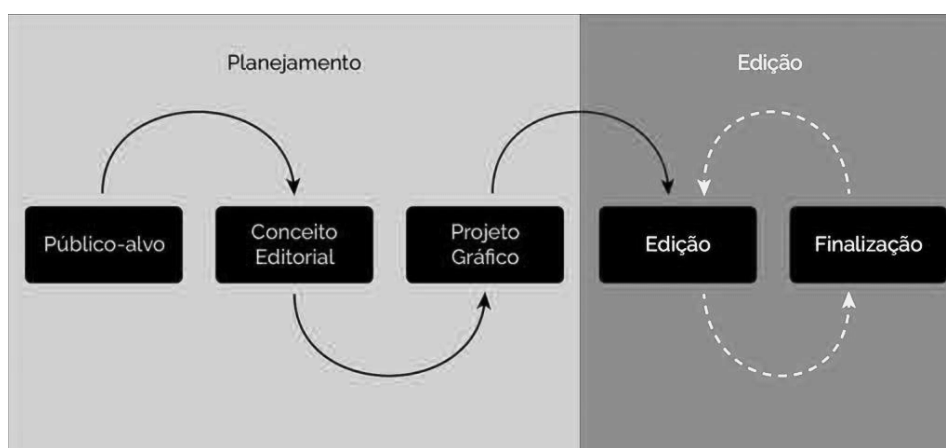


## 2. METODOLOGIA

Para resolver o problema deste projeto, foi utilizada a adaptação da metodologia de projeto editorial de Denardi (2016), originalmente usada em revistas, como a Revista Letraset. Como é voltada para periódicos (semanais, mensais, semestrais, anuais), a metodologia é útil para o projeto de um livro lançado em volumes, como pode ser o caso do *Black Metal Logos: América do Sul*. 

A figura 1 ilustra as etapas da metodologia original, ainda sem adaptações:

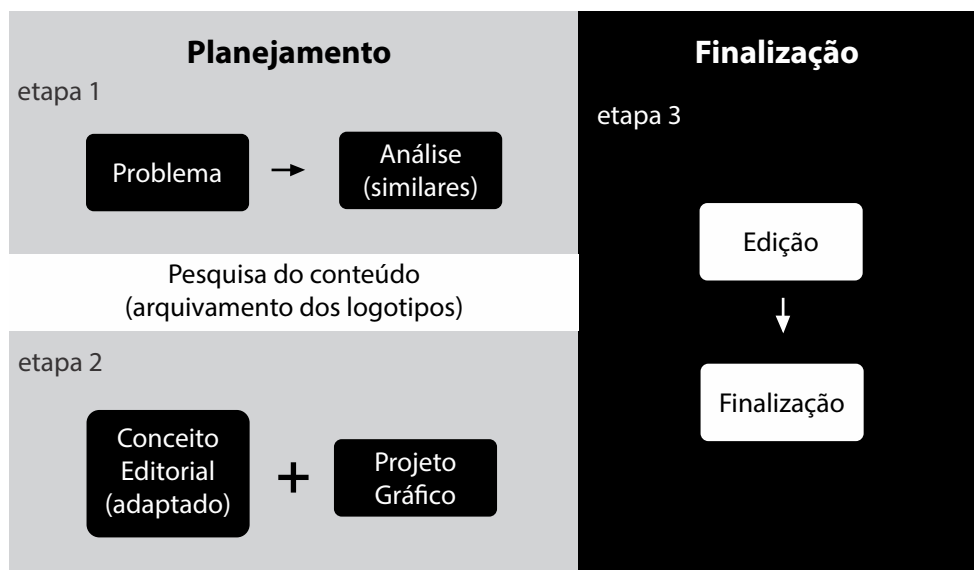
**Figura 1:** Metodologia de projeto editorial Letraset (DENARDI, 2016)



Fonte: DENARDI (2019)

A estrutura é especialmente pensada para revistas, o tópico conceito editorial, possui etapas de missão editorial para revistas de diferentes seguimentos, o que precisa ser adaptado para o livro. A metodologia a seguir foi adaptada e pensada de acordo com as necessidades do projeto do livro, conforme ilustra a figura 2:

Figura 2: Metodologia adaptada



Fonte: Desenvolvida pelo autor

A fase de planejamento, possui duas etapas. A etapa 1 é dividida em duas partes, o problema e a análise de similares. No problema, busca-se entender e definir o problema do projeto. Na análise de similares, é realizada a busca por publicações do gênero, para compreender o que já foi feito e como foi feito. São etapas importantes para definir o rumo que o projeto deve seguir.

Entre as duas etapas, é importante que se realize a pesquisa do conteúdo, arquivando o maior número de logotipos de bandas de *Black Metal* dentro do subcontinente. Para encontrar os logotipos, é preciso ter acesso a um banco de dados confiável. Esta fase do projeto é vagarosa e pode levar meses, pois estima-se que exista milhares de bandas na região (KERRANG, 2015).

Em seguida, é trabalhado o conceito editorial adaptado e o projeto gráfico. Com base na etapa de conceito editorial, aqui, detalha-se o projeto editorial do projeto, trocando exigências que eram feitas para o formato revista e adaptando no livro. No projeto gráfico são definidos o formato, o papel, as opções de acabamento, o grid, a tipografia, as cores e as definições de todos os elementos da página impressa (DENARDI, 2019).

A fase de finalização, contém a etapa 3, dividida em duas partes, a edição e a finalização. Nessa fase do projeto, o conteúdo é editado, faz-se a diagramação e finaliza-se o projeto.

### 3. PLANEJAMENTO

Como citado no item (2), o planejamento é uma etapa fundamental do projeto. Aqui, o projeto é desenvolvido por completo, começa a ficar mais nítido, até tomar forma para ser finalizado na etapa de finalização.

#### 3.1. ANÁLISE DE SIMILARES

Esta seção tem como objetivo fazer o levantamento e análise de livros similares ao tema estudado neste trabalho. Os materiais escolhidos foram o livro *Metal and Hardcore Graphics: Extreme Artworks from the Underworld* (Cristian Campos), *Lord of the Logos: Designing the Metal Underground* (Christophe Szpajdel), e *Dracula* (Luis Scafati).

*Metal and Hardcore Graphics: Extreme Artworks from the Underworld*, de Cristian Campos, traz um apanhado geral de elementos gráficos que fazem parte do universo do metal, como capas de álbuns, ilustrações, posters e vários outros materiais, incluindo, uma seção exclusiva para os logotipos.



**Figura 3:** Metal and Hardcore Graphics (Cristian Campos)



Fonte: Desenvolvida pelo autor

Na seção dos logotipos, é difícil identificar um grid. O padrão cromático consiste em preto, branco e vermelho. Os logotipos não são classificados por estilo visual ou referência, conceito. É uma miscelânea formas, símbolos e estilos tipográficos.

O Fólio é disposto nas extremidades laterais inferiores das páginas e os logotipos não possuem legenda, portanto, pode se tornar difícil fazer a identificação do nome das bandas. Os tamanhos também parecem não obedecer uma ordem organizacional, visto que páginas duplas são totalmente ocupadas por logotipos menores, enquanto em outros momentos sobram muitas áreas em branco e com pouca distribuição. O livro possui mais de 2000 imagens e 552 páginas. Suas dimensões são de 29,85cm x 29,85cm, formato quadrado. Proporciona uma confortável visualização dos elementos dispostos nas páginas por conta de seu formato grande, além de não ser frágil ao manuseio, pois possui capa dura.



**Figura 4:** Ficha técnica (Metal and Hardcore Graphics)

<b>FORMATO</b>	<b>Quadrado</b>
<b>TAMANHO</b>	<b>29,85cm x 29,85cm</b>
<b>CORES</b>	<b>4x4</b>
<b>CAPA</b>	<b>Capa dura</b>
<b>PAPEL MIOLO</b>	<b>Couchê fosco 150g</b>
<b>TIPOGRAFIA (TÍTULOS)</b>	<b>Gótica</b>
<b>TIPOGRAFIA (TEXTO)</b>	<b>Sem serifa</b>
<b>TIPOGRAFIA (LEGENDAS)</b>	<b>Sem serifa</b>
<b>GRID</b>	<b>Hierárquico</b>

Fonte: Desenvolvida pelo autor

*Lord of the Logos* é voltado totalmente para os logotipos no metal extremo. O livro é como uma exposição de trabalhos de Christophe Szpajdel reunidos em um material editorial.

**Figura 5:** Lord of the Logos (Christophe Szpajdel)



Fonte: Desenvolvida pelo autor

Capa dura, com 272 páginas, também disponível somente através de importação. Possui dimensões de 21,7cm x 26,6cm. O livro é um marco editorial na história do metal extremo, sendo a grande referência tipográfica que se tem sobre o assunto. O fôlio se localiza nas partes superiores centrais das páginas. *Lord of the Logos* é mais organizado visualmente que o livro anterior analisado nesta seção. É possível ver um grid existente entre suas páginas duplas, com logotipos distribuídos de forma simétrica e coesa. O estilo visual entre eles é similar, até por se tratar de um de logotipos desenhados por um mesmo artista gráfico, o que faz com que as informações visuais não destoem como em *Metal and Hardcore Graphics*.

O padrão cromático é preto e branco e não possui páginas de outras cores. Mesmo contendo apenas duas cores, trabalha muito bem o contraste entre informação e página, o que se deve ao fato das duas serem opostas e de serem as cores que definem o *Black Metal*, funcionando perfeitamente no material. A impressão é em papel couchê 150g fosco, assim como nos outros livros da lista. Algumas páginas seguem o padrão de conter um logotipo em cada página, em tamanho grande, ocupando uma página inteira. Diferente de





**Figura 6:** Ficha técnica (Lord of the Logos)

<b>FORMATO</b>	<b>Retrato</b>
<b>TAMANHO</b>	<b>21,7cm x 26,6cm</b>
<b>CORES</b>	<b>4x1</b>
<b>CAPA</b>	<b>Capa dura</b>
<b>PAPEL MIOLO</b>	<b>Couchê fosco 150g</b>
<b>TIPOGRAFIA (TÍTULOS)</b>	<b>Gótica</b>
<b>TIPOGRAFIA (TEXTO)</b>	<b>Inexistente</b>
<b>TIPOGRAFIA (LEGENDAS)</b>	<b>Gótica</b>
<b>GRID</b>	<b>Modular</b>

Fonte: Desenvolvida pelo autor

*Drácula* (Luis Scafati) é uma releitura do lendário conto do conde Drácula, na qual o artista ilustra muito bem as cenas com seu traço característico que virou assinatura ao longo de sua carreira.

**Figura 7:** Drácula (Luis Scafati)

Fonte: Desenvolvida pelo autor

O padrão cromático é preto, branco, cinza e contém algumas páginas com detalhes em vermelho. Apesar de não ser um livro a respeito de tipografia, logotipos ou temas relacionados ao metal, é um livro ilustrado que tem um tom sombrio, aspecto semelhante ao encontrado no meio musical. As páginas duplas são inteiramente ilustradas e retratam cenas que contam a história. *Lord of the Logos* é um livro de formato vertical, *Metal and Hardcore Graphics* é precisamente um quadrado com todos os lados iguais, e *Drácula* é um livro com sentido horizontal, com as dimensões de 21cm x 27,5cm e 108 páginas, similar a um formato álbum.

Com base na análise de materiais similares, conclui-se que o preto e o branco predominam no padrão cromático. Todos os materiais são em capa dura e em formatos maiores que os livros de leitura, pois visam fornecer uma melhor experiência ao usuário, já que o intuito desse tipo de material é contemplar um conteúdo visual. O tipo de papel predominante nos livros é o couchê fosco 150g. Os livros quase não possuem textos, mas para as legendas *The Lord of the Logos*, por exemplo, foi utilizada uma fonte *Blackletter* (gótica), o que não ajuda muito a identificar os nomes das bandas, mas é compreensível a escolha, pois a tipografia gótica é muito característica dentro do *Black Metal*, tornando-se praticamente um de seus símbolos, remetendo a algo histórico, épico, lendário — o que é muito retratado em letras do gênero.

**Figura 8:** Ficha técnica (Drácula)

<b>FORMATO</b>	<b>Paisagem</b>
<b>TAMANHO</b>	<b>21cm x 27,5cm</b>
<b>CORES</b>	<b>4x4</b>
<b>CAPA</b>	<b>Capa dura</b>
<b>PAPEL MIOLO</b>	<b>Couchê fosco 150g</b>
<b>TIPOGRAFIA (TÍTULOS)</b>	<b>Gótica</b>
<b>TIPOGRAFIA (TEXTO)</b>	<b>Serifada</b>
<b>TIPOGRAFIA (LEGENDAS)</b>	<b>Inexistente</b>
<b>GRID</b>	<b>Hierárquico</b>

Fonte: Desenvolvida pelo autor





## 5. PESQUISA DO CONTEÚDO: ARQUIVANDO OS LOGOTIPOS



Esta etapa é fundamental para o projeto, nela será importante estabelecer um método para facilitar a obtenção dos logotipos no livro. Para facilitar, o autor tem alguns contatos com bandas, pesquisadores, artistas, e redatores do meio, o que será fundamental durante este processo.


Fazendo contato com Morigan, uma das proprietárias da enciclopédia digital *Metal Archives*, se obteve aval para usar os logotipos catalogados em sua plataforma que é a mais completa do gênero no mundo. Inclusive, já foi usada em uma pesquisa realizada no ano de 2014 por estudiosos do Instituto *Martin Prosperity* (MPI), que utilizou dados do site para traçar um mapa com as áreas que possuíam a maior incidência de bandas de metal, correlacionando-as com países de maior desenvolvimento sócio-econômico, portanto, a plataforma é confiável para auxiliar na pesquisa. O objetivo será dividir as bandas do gênero por países e arquivar seus logotipos durante o processo. O processo será feito com países que constituem o subcontinente da América do Sul, dando abertura para que outros volumes sejam feitos com bases demográficas, assim os livros ficam organizados e não muito longos. Com base na plataforma, em um subcontinente é possível encontrar mais de 3 mil bandas do gênero. A América do Sul é composta por 13 países, porém, é possível afirmar que 3 deles são irrelevantes para este projeto — Guiana, Guiana Francesa e Suriname. Infelizmente, são países cujo *Black Metal* não se desenvolveu, portanto, *Black Metal Logos: América do Sul* tratará dos outros 10 países em um volume que compila mais de 2 mil logotipos.

### 5.1. ORGANIZANDO O CONTEÚDO

É importante que o conteúdo tenha lógica visual, portanto, cria-se uma hierarquia organizando o conteúdo para que o usuário tenha uma boa experiência com o material. Uma maneira de tornar o conteúdo organizado é a ordem alfabética e ela deve estar presente no projeto. Organizando esses países em ordem alfabética, o usuário saberá que a Argentina será o primeiro país apresentado, em seguida os países que iniciam com a letra B, e que no fim encontrará Uruguai e Venezuela.

Baseando-se em observações nos livros e no *Metal Archives*, notou-se padrões conceituais e de influências tipográficas nos logotipos. Alguns logotipos fazem uso de tipografia gótica *Blackletter* (gótica), seja de forma explícita ou estilizada. Outros logotipos possuem influências de elementos naturais, como florestas, montanhas, tempestades, raízes, e muitos outros

elementos presentes na natureza. Os logotipos abstratos são muito difíceis de se identificar qualquer símbolo ou referência, eles realmente se parecem com abstrações, um monte de rabiscos.  alguns apresentam muitos símbolos, geralmente de origem mitológica, ocultista, satanista. Classificá-los seria uma forma eficiente de organizar ainda mais o conteúdo. A classificação ficaria da seguinte maneira: Os logotipos com influência de tipografia gótica serão classificados como *Blackletter*; Os com aspectos da natureza serão classificados como Naturais; Aqueles que parecem abstrações serão os Abstratos; E os logotipos que apresentam símbolos serão os Simbólicos. 

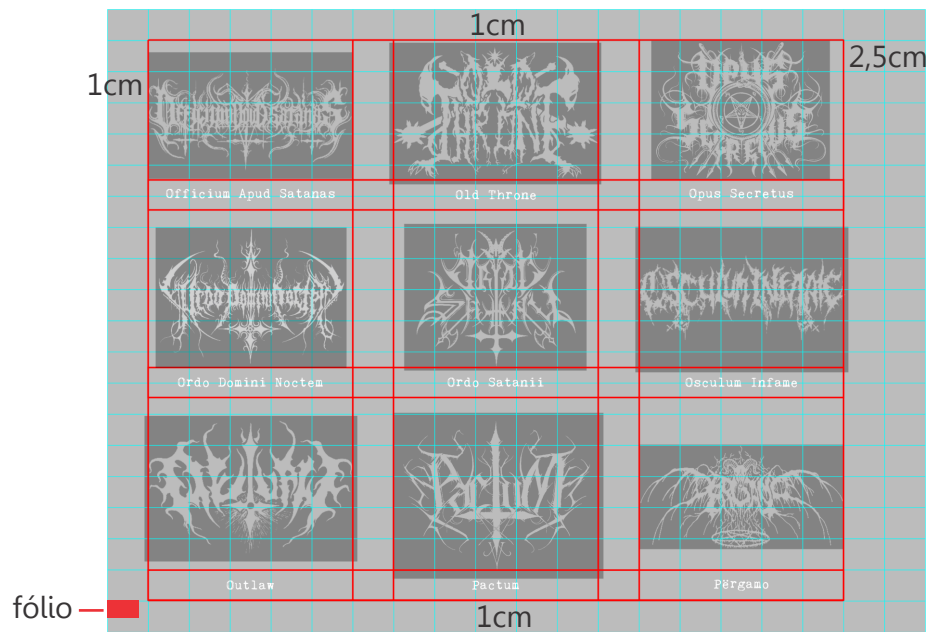
As classificações criadas também serão dispostas em ordem alfabética, assim como os países. Abertura com a Argentina, com logotipos Abstratos, em seguida os logotipos *Blackletter*, até finalizar com os Simbólicos e iniciar um novo país com a mesma ordem. 

## 6. CONCEITO EDITORIAL ADAPTADO E PROJETO GRÁFICO

Como já esclarecido no item (2), é nesta seção que os aspectos gráficos e editoriais serão definidos, com base na análise de materiais similares e em todo o conteúdo pesquisado até este momento do projeto.

Conforme observado em materiais analisados nas seções anteriores, fica evidente a necessidade de usar um formato maior que o de livros convencionais, portanto, o formato escolhido para o projeto será próximo de um álbum de fotos (27,5cm x 21cm), em capa dura, papel couchê 150g fosco, conforme analisado no item (4). Em sua diagramação, *Lord of the Logos* foi contido e *Metal and Hardcore Graphics* seguiu uma premissa diferente, a composição era mais confusa, a diagramação não seguia um padrão e os espaçamentos não eram os mesmos, fazendo com que áreas ficassem em vazias — o que provavelmente foi pensado dessa forma para combinar com uma bagunça de variados estilos de logos em um mesmo lugar.

O projeto *Black Metal Logos*, como descrito anteriormente, preza por uma maior organização e já tem alguns parâmetros definidos. As referências mais adequadas de diagramação para o projeto foram encontradas no livro *Lord of the Logos* e em cartazes de festivais do gênero.

**Figura 9:** Modelo de diagramação do conteúdo (Black Metal Logos)

A figura acima, mostra um exemplo de diagramação de página com logotipos classificados como simbólicos, as margens respeitam o modelo de Brockmann, como mostrado no livro *Grid Systems in Graphic Design: A Visual Communication Manual for Graphic Designers, Typographers and Three Dimensional Designers*, 1996. Cada página será composta por 9 logotipos, sendo 18 por página dupla.

**Figura 10:** Resultado de uma página diagramada (Black Metal Logos)

Nos festivais de Metal Extremo ao redor do mundo é comum ver posters circulando pelas cidades. Sejam eles físicos ou digitais, costumam expor os logotipos das bandas em 3 ou 4 colunas e, às vezes, são acompanhados de legenda com o nome da banda. A maneira como são dispostos, um ao lado do outro sobre um fundo escuro para contrastar com o branco, já é popular entre o público e, com essa referência, pode-se criar uma identificação com o público e pessoas que não escutam o gênero, mas que já têm a referência visual guardada na memória.

**Figura 11:** Cartazes de festivais de Metal Extremo (Referência)



Fonte: Revista Roadie Crew

## 6.1. CONCEITO

Assim como a diagramação, o livro tem as suas referências e um conceito, como todo o projeto gráfico deste trabalho. Em 2017, como citado nas seções anteriores, o autor fez uma pesquisa sobre o *Black Metal* no Brasil, e no processo uma série de rascunhos foram feitos para arte de capa do projeto, alguns envolvendo tipografia experimental e, portanto, podem ser reaproveitados para o *Black Metal Logos*, já que não foram usados.



**Figura 12:** Rascunhos para a arte de capa



Fonte: Desenvolvida pelo autor

Os rascunhos acima expressam a linguagem do gênero, irão agregar ao projeto, tornando-se um bom exemplo de reaproveitamento do conteúdo.

**Figura 13:** Testes na capa do livro



Fonte: Desenvolvida pelo autor

As experimentações de capa passam a mensagem, principalmente para um leigo em contato com o material, de que é um livro, acima de tudo, sobre desenho de letras, palavras, muitas, milhares delas. Em algumas versões até se causa uma certa confusão visual, uma textura com tanta sobreposição de palavras, mas é exatamente o que o autor pretende passar, é a mensagem de que o livro se trata quase que literalmente do que está sendo mostrado na capa — uma escuridão tomada por milhares de maneiras de se desenhar nomes de bandas de um gênero musical. Não pode ser diferente, tem que ser preto e branco, escuridão e luz, é sobre isso que o *Black Metal* se trata e alterar o padrão cromático seria desastroso, descaracterizaria o visual que o gênero construiu durante sua história.

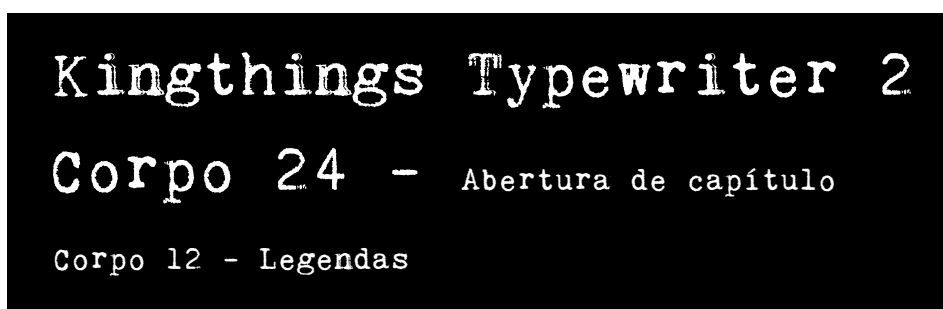
**Figura 14:** Versão escolhida para a capa



Fonte: Desenvolvida pelo autor

A fonte *Kingthings Typewriter 2* (fonte gratuita) foi aplicada no nome do autor, subtítulo e lombada, também foi utilizada nas legendas dos logotipos e aberturas de capítulo.

**Figura 15:** Fonte escolhida (Kingthings Typewriter 2)



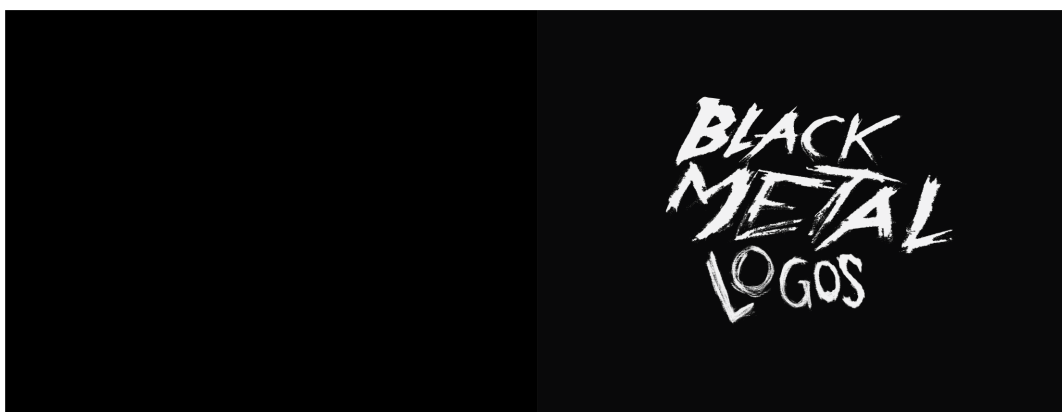
Fonte: Desenvolvida pelo autor

A fonte escolhida remete, como seu próprio nome já diz, aos tipos que eram gravados por máquinas de escrever, objeto que é um dos símbolos do ato de catalogar, listar, pesquisar. O nome do autor e subtítulo aparece rasurado, como se alguém, provavelmente o próprio pesquisador, tivesse destacado uma informação importante com a caneta. A ideia é mantida na abertura de capítulos, pois o nome dos países também é escrito com a mesma fonte e é sucedido por reticências, convidando a pessoa a prosseguir e descobrir o conteúdo.

### 6.1.2. ELEMENTOS PRÉ-TEXTUAIS

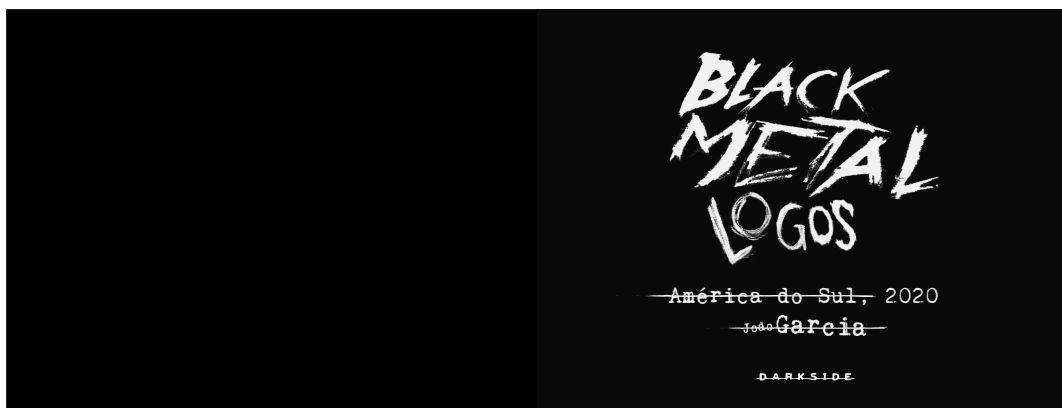
Os elementos pré-textuais são formados por Falsa Folha de Rosto (figura 13) e Folha de Rosto (figura 14).

**Figura 16:** Falsa folha de rosto



Fonte: Desenvolvida pelo autor

**Figura 17:** Folha de rosto



Fonte: Desenvolvida pelo autor

### 6.1.3. ABERTURA DE CAPÍTULO

**Figura 18:** Abertura de capítulo 1 (Argentina)



Fonte: Desenvolvida pelo autor

**Figura 19:** Abertura de capítulo (Classificação: Abstratos)



Fonte: Desenvolvida pelo autor



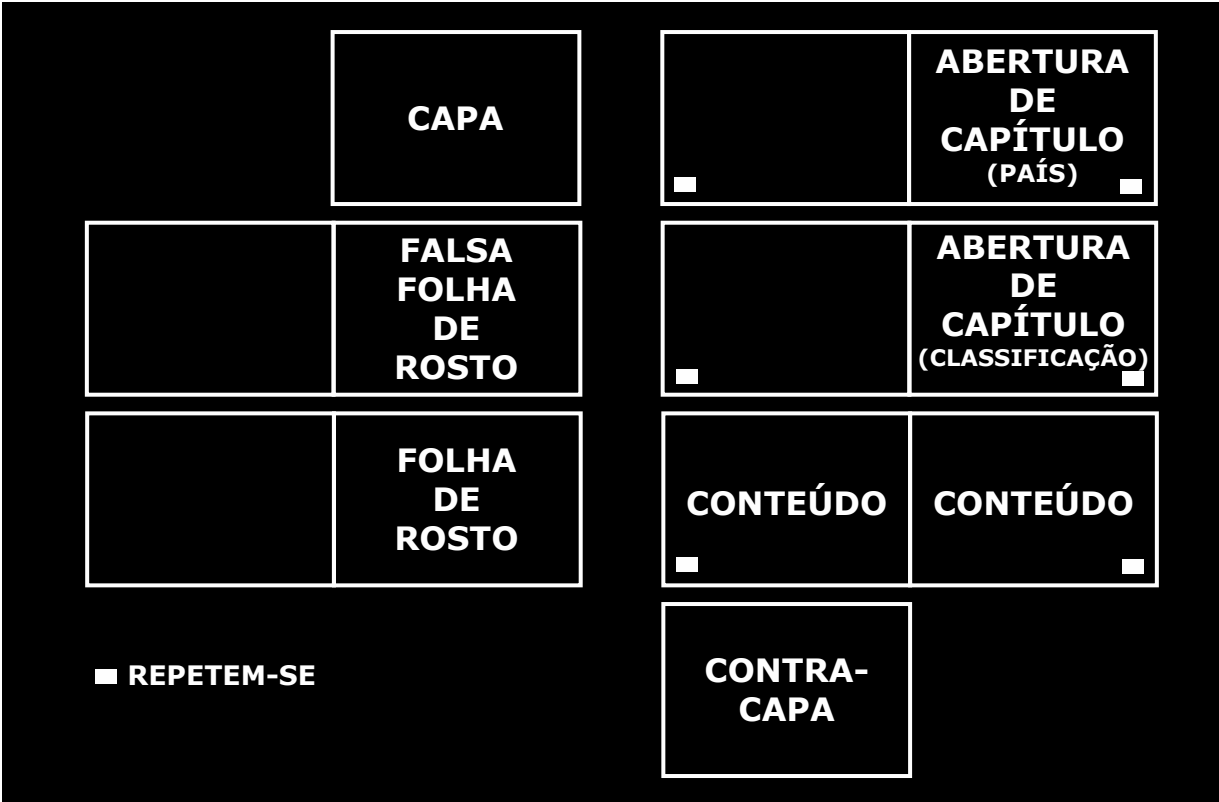
Figura 20: Ficha técnica (Black Metal Logos)

FORMATO	Paisagem
TAMANHO	27,5cm x 21cm
CORES	1x1
CAPA	Capa dura
PAPEL MIOLO	Couchê fosco 150g
TIPOGRAFIA (TÍTULOS)	Serifada
TIPOGRAFIA (TEXTO)	Inexistente
TIPOGRAFIA (LEGENDAS)	Serifada
GRID	Modular

Fonte: Desenvolvida pelo autor



Figura 21: Estrutura editorial (Black Metal Logos)



Fonte: Desenvolvida pelo autor



## 7. MOCKUPS

**Figura 22:** Capa (livros empilhados)



Fonte: Desenvolvida pelo autor

**Figura 23:** Capa e lombada



Fonte: Desenvolvida pelo autor

**Figura 24:** Livro aberto, capa (frente, verso e lombada)



Fonte: Desenvolvida pelo autor

**Figura 25:** Detalhe de abertura



Fonte: Desenvolvida pelo autor

**Figura 26:** Seção de logotipos classificados como "Abstratos"



Fonte: Desenvolvida pelo autor

**Figura 27:** Seção de logotipos classificados como "Simbólicos"



Fonte: Desenvolvida pelo autor

**Figura 28:** Seção de logotipos classificados como "Blackletter"



Fonte: Desenvolvida pelo autor

## 8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O interesse do autor em trabalhar com o gênero surgiu em 2017, com o projeto *Black Metal Brasil* cujo aprendizado foi de suma importância para a realização deste trabalho, já que o autor desenvolveu uma rede de contatos na cena, além de passar a não só ouvir, mas, também olhar para o gênero musical de maneira diferente, focando na estética — nos palcos, vestimentas, vídeo clipes, capas e logotipos. Com o passar dos anos, os logotipos das bandas do gênero foram chamando cada vez mais a atenção do autor, despertando um interesse acadêmico, algo que foi desencadeado por completo com as aulas de tipografia e editoração do professor Sandro Fetter.

O maior desafio do projeto foi catalogar um número tão grande de logotipos, o que demandou organização, além do contato com os proprietários do *Metal Archives* ter sido indispensável nesta etapa. Diagramar o conteúdo em mais de 250 páginas de logotipos se tornou mais fácil com o uso do *grid* e a classificação do conteúdo também foi importante para que o trabalho tivesse lógica visual e fizesse sentido. Os assessoramentos foram decisivos e possibilitaram ajustes pontuais durante o trabalho. Por fim, conclui-se o projeto de forma satisfatória, já que foi possível explorar conhecimentos no âmbito tipográfico, metodológico e editorial.

## REFERÊNCIAS

AMORIM, Sérgio. **Lucifer Rising Magazine**. São Paulo: Mutilation Records, 2003.

BROCKMANN, Josef. **Grid Systems in Graphic Design - Rastersysteme Für Die Visuelle Gestaltung**. Alemanha: Verlag Niggli AG, 2007.

CAMPOY, Leonardo. **Trevas Sobre a Luz: Underground do Heavy Metal Extremo no Brasil**. São Paulo: Alameda Editorial, 2010.

**Countries Where Heavy Metal is Popular are more Wealthy and Content With Life, According to Study**. 2014. Disponível em: <https://consequenceofsound.net/2014/06/countries-where-heavy-metal-is-popular-are-more-wealthy-and-content-with-life-according-to-study/>. Acesso em: 05/09/2020.

CRISTIAN, Campos. **Metal and Hardcore Graphics: Extreme Artworks from the Underworld**. Espanha: Loft, 2011.

DENARDI, Davi. **Metodologia de Projeto Editorial Letraset**. 2016. Disponível em: <https://davidenardi.com.br/design-editorial/os-5-passos-de-um-projeto-grafico-editorial/>. Acesso em: 04/09/2020.

ESTEVO, Alysso. **A Poética Black Metal da Banda Luxúria de Lillith no Contexto da Arte**. Goiânia: Universidade Federal de Goiás, 2018.

FORSBERG, Thomas. **Bathory - The Lake (Blood on Ice)**. Estocolmo: Black Mark Production, 1996.

FREITAS, Leandro. **Alvorecer das Lâminas: O Desenvolvimento do Black Metal em Santa Catarina (1988-2015)**. Florianópolis: UDESC, 2016.

**Governo cria curso com o tema Black Metal para diplomatas**. 2011. Disponível em: [https://whiplash.net/materias/news\\_850/131735.html](https://whiplash.net/materias/news_850/131735.html). Acesso em: 10/08/2020.

HUGO, Gabriel. **Lascar**. Espanha: Throne Records, 2014.

KUGELBERG, Johan; KRISTIANSEN, Jon; BESTE, Peter. **True Norwegian Black Metal: We Turn in the Night Consumed by Fire**. Canadá: Vice Books, 2008.

LEWIS, Alan. **Kerrang!**. Londres: Bauer Media Group, 1981.

MORRIGAN. **Encyclopaedia Metallum: Metal Archives**. Canadá: Montreal, 2002.

MOYNIHAN, Michael; SODERLIND, Didrik. **Lords of Chaos: The Bloody Rise of the Satanic Metal Underground**. Washington: Feral House, 2003.

**Noruega cria curso sobre Black Metal para diplomatas estrangeiros**. 2011. Disponível em: <http://www.collectorsroom.com.br/2011/06/black-metal-governo-noruegues-cria.html>. Acesso em: 10/08/2020

**Noruega é o melhor país para se viver, diz índice da ONU**. 2017. Disponível em: <https://exame.com/mundo/noruega-e-o-melhor-pais-para-se-viver-diz-indice-da-onu/>. Acesso em: 06/08/2020

SCAFATI, Luis. **Drácula**. Rio de Janeiro: Globo, 2007.

SZPAJDEL, Christophe. **Lords of the Logos: Designing the Metal Underground**. Berlin: Gestalten Books, 2010.

VASCO, Marcelo. **Borknagar - Winter Thrice (Cover Art)**. Dortmund: Century Media Records, 2016.